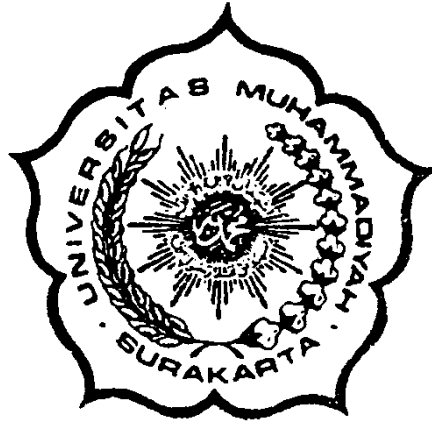


**PENGEMBANGAN MEDIA *M-LEARNING* BERBASIS APLIKASI  
ANDROID PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI  
SMAN COLOMADU TAHUN AJARAN 2018-2019**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan  
Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh :**

**IBNU ABDUL HANI**

**A210140019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA *M-LEARNING* BERBASIS APLIKASI ANDROID  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI SMAN  
COLOMADU TAHUN AJARAN 2018-2019**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Diajukan Oleh

**IBNU ABDUL HANI**

**A210140019**

Telah Diperiksa dan Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



**Dr. Sabar Narimo M.M, M.Pd**

**NIDN. 06 1303 6301**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA *M-LEARNING* BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI SMAN COLOMADU TAHUN AJARAN 2018-2019

OLEH:

**IBNU ABDUL HANI**

**A210140019**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
pada hari Selasa, 15 Januari 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

#### Dewan Penguji

1. Dr. Sabar Narimo, MM, M.Pd  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Prof. Dr. Harsono, SU  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Djalal Fuadi M.M  
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)

Dekan,



**Prof. Dr. Hafun Joko Pravitno, M.Hum**  
NIDN. 00-2804-6501

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 04 Desember 2018

Penulis



**IBNU ABDUL HANI**

**A210140019**

# **PENGEMBANGAN MEDIA *M-LEARNING* BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI SMAN COLOMADU TAHUN AJARAN 2018-2019**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis aplikasi android dengan materi pendapatan nasional untuk siswa XI IPA SMA pada mata pelajaran ekonomi jalur peminatan dan mengetahui kelayakan aplikasi Pembelajaran ekonomi berdasarkan penilaian para ahli media, ahli materi dan pendapat dari siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Jenis data pada penelitian data kuantitatif dan data kualitatif. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru SMAN Colomadu. Media yang dikembangkan diuji cobakan kepada 36 siswa IPA 5 dan 36 siswa IPA 6 SMAN Colomadu. Hasil penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android pada mata pelajaran ekonomi materi pendapatan nasional yang telah dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan peserta didik. Penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 4,4 dengan persentase 86,95% dan masuk kategori sangat layak. Hasil penilaian ahli media tentang kelayakan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android memperoleh nilai rata-rata 4 dengan persentase 86,52% dan masuk kategori layak. Sedangkan pada hasil penilaian kelayakan media dari subyek uji coba produk memperoleh total rata-rata 3,8 dengan persentase 80,5% dan masuk kategori layak. Sedangkan penilaian dari subyek uji eksperimen memperoleh nilai rata-rata 4 dengan persentase 84,2% dan masuk kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android pada mata pelajaran ekonomi materi pendapatan nasional memiliki kelayakan untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** pengembangan media pembelajaran mobile learning, media pembelajaran, pendapatan nasional, kelayakan media pembelajaran

## **Abstract**

This study aims to develop learning media *Mobile Learning* an Android-based with material national income for high school science XI students on specialization economics subjects and find out the feasibility of economic learning applications based on the assessment of media experts, material experts and opinions from students. This research is research and development (R & D) using the ADDIE development model. Types of data on quantitative data research and qualitative data. Validation was carried out by material experts, media experts, Colomadu Senior High School teachers. The developed media was tested on 36 5 science students and 36 Colomadu Public High School 6 students. The results of this study produce economic learning media products based on android applications on national income material economic subjects that have been declared feasible and can be used in the learning process based on the assessment of media experts, material experts and students. The assessment of material experts obtained an average of 4.4 with a percentage of 86.95% and was categorized as very feasible. The results of the assessment of media experts regarding the feasibility of economic learning media based on android applications obtained an average value of 4 with a percentage of 86.52% and included in the feasible category. While the results of the media feasibility assessment of the subjects of the trial product obtained an average of 3.8 with a percentage of 80.5% and included in the feasible category. While the assessment of the experimental test subjects obtained an average value of 4 with a percentage of 84.2% and entered the feasible category. So that it can be concluded that the economic

learning media based on android application on economic subjects in national income materials has the feasibility to be used as a medium in the learning process.

**Keywords:** development of learning media *mobile learning*, learning media, national income, feasibility of learning media

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia dan agar terwujudnya sumber daya manusia yang dapat bersaing di era global. Pendidikan dapat memanusiakan individu yang bermanfaat bagi kehidupan individu, bangsa maupun Negara. selain itu pendidikan juga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat mempunyai ketrampilan, daya pikir kritis, mempunyai pemikiran yang sistematis melalui pendidikan yang baik dan optional dalam pengimplementasiannya. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dan peserta didik, yang memiliki tujuan untuk meningkatkan ilmu pengeahuan serta penambahan wawasan secara luas Arief S. Sadiman dkk (2014:2). Oleh karna itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga dapat tercapainya tujuan yang diinginkan. Tujuan pendidikan sebenarnya sudah didukung oleh UU No 20 tahun 2003 Bab II, Pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, meliputi :

Pendidikan adalah proses yang dilakukan peserta didik secara terecana agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk menguatkan aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan bangsa. Demi terwujudnya tujuan pengembangan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia, berilmu, cakap dan kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi begitu cepat, sehingga menuntut manusia lebih cepat mengakses informasi tersebut, dalam hal ini diperlukanya kemudahan akses untuk mencari informasi tersebut.

Dalam pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan belajar yang berperan untuk mensukseskan tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Dalam hal ini untuk mempermudah proses pembelajaran diperlukanya sebuah media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengurangi sifat pasif siswa (Deni Hardianto, 2005: 102).

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia sebagai kombinasi grafik, teks, suara, video, gambar, dan animasi sehingga menjadisatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi materi pembelajaran (Azhar Arsyad, 2013:169).

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi ponsel dapat disebut dengan *M-Learning (mobile learning)* ialah salah satu alternatif dalam perkembangan media pembelajaran, media *mobile learning* ditunjukkan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun (Panji Wisnu Wirawan, 2011:22-23).

Saat ini guru yang masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada materi yang disampaikan dan memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dan bermain pose yang mereka bawa, dengan masalah tersebut adanya potensi penggunaan ponsel sebagai media pembelajaran dengan membuat aplikasi pembelajaran ekonomi yang ditujukan untuk semua ponsel berbasis Android. Alasannya karena Operating System Android banyak digunakan sebagai sistem yang paling banyak pada ponsel saat ini. Selain lebih simpel dan praktis, banyak ponsel yang berbasis android yang harganya terjangkau dengan kisaran 500 rb – 1,5 juta rupiah.

Berdasarkan data dari IDC (*International Data Corporation*) pada setahun belakangan ini hingga bulan maret 2018 Android memegang 69,43% market share *smartphone* diseluruh dunia, iPhone operating system merupakan sistem operasi dari iPhone menduduki peringkat ke dua dengan 29,03,7%, disusul dengan Series 40 di peringkat ke tiga dengan 0,49% dengan Windows Phone di peringkat ke lima sebesar 0,25% market share. Kesuksesan Android ini tidak lepas dari sifatnya yang terbuka (*open source*) yaitu dapat memberikan sumber kode perangkat lunak gratis sehingga para pengembang bisa mengembangkan, mendistribusikan, dan menggandakannya tanpa perlu membayar lisensi apapun sehingga dalam pembuatan aplikasi lebih terjangkau. Selain itu android telah disediakan aplikasi berbayar maupun gratis oleh pengembang android sehingga memudahkan pengguna. Banyak aplikasi yang tersedia di play store dan pengguna tinggal mengunduh aplikasi tersebut dan otomatis menginstalnya ke dalam *smartphone*.

Melalui tugas akhir ini, penulis terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk aplikasi pembelajaran ekonomi pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI. diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran melalui *smartphone* akan lebih simpel dan praktis dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga diharapkan siswa lebih mudah dalam belajar.

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk 1) Mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi berupa Aplikasi Pembelajaran Ekonomi berbasis Android yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran Ekonomi, 2) Mengetahui kelayakan produk berupa Aplikasi Pembelajaran Ekonomi berbasis Android untuk diterapkan sebagai media

pembelajaran Ekonomi Kopetensi Dasar Pendapatan Nasional. 3) Mengetahui pendapat siswa terhadap produk Aplikasi Pembelajaran Ekonomi berbasis Android sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Ekonomi Kopetensi Dasar Pendapatan Nasional.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Sukmadinata (2016:164) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah yang mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Desain pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, iplamatisation, evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990).

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran penilaian media pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil kuesioner angket. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli dan uji lapangan.

Terdapat dua jenis subyek dalam penelitian ini yaitu uji ahli dan uji lapangan. Pada tahap uji ahli dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, sedangkan pada tahap uji lapangan terdapat dua tahap yang dilakukan yaitu uji coba produk dan uji eksperimen pada penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam pembelajaran.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

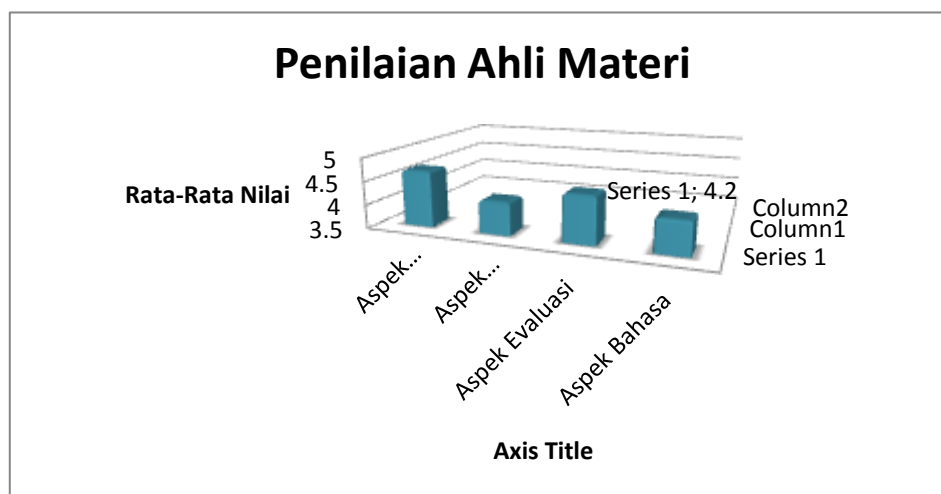
Hasil penilaian kelayakan pengembangan pembelajaran *Mobile Learning* dengan menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android, penilaian dari ahli materi ditinjau dari aspek: 1) relevansi materi, 2) aspek pengoragnisasian materi, 3) aspek evaluasi atau latihan soal, 3) aspek bahasa, 4) aspek penyajian materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil validasi dan penilaian ahli materi

Indikator	Rata-Rata Penilaian	Kelayakan
Aspek Relevansi Materi	4,7	Sangat Layak
Aspek Pengoragnisasian Materi	4,2	Sangat Layak
Aspek Evaluasi	4,5	Sangat Layak
Aspek Bahasa	4,2	Sangat Layak
Aspek Penyajian Materi	4,4	Sangat Layak
Rata –Rata	4,4	Sangat Layak



Berdasarkan data tabel 1 indikator pada materi pedapatan nasional dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

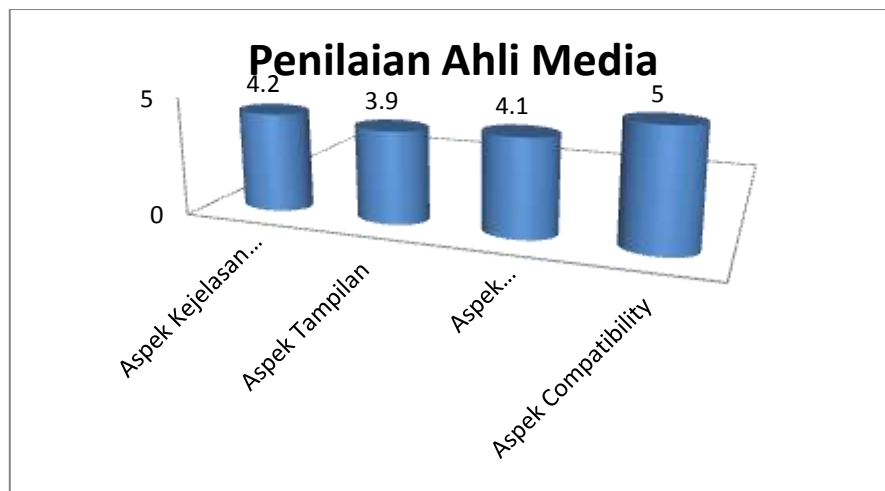
Berdasarkan tabel penilaian ahli materi pembelajaran ekonomi pendapatan nasional sebesar 4,4. Rata-rata penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android tersebut termasuk ke dalam kategori “sangat layak” dengan persentase 86,95% untuk digunakan dalam pembelajaran ditinjau dari aspek materi pembelajaranya.

Pada tahap penilaian aspek yang dinilai oleh ahli media pembelajaran ekonomi kompetensi dasar pendapatan nasional ditinjau dari aspek: 1) aspek kejelasan informasi, 2) aspek tampilan, 3) aspek keterlaksanaan, 3) aspek *compatibility*. Hasil validasi dan penilaian ahli media, berikut adalah hasil penilaian dari ahli materi yang disajikan dalam media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android:

Tabel 2. Hasil validasi dan penilaian ahli media

Indikator	Rata-Rata Penilaian	Kelayakan
Aspek Kejelasan Informasi	4,2	Sangat Layak
Aspek Tampilan	3,9	Sangat Layak
Aspek Keterlaksanaan	4,1	Sangat Layak
Aspek <i>Compatibility</i>	5	Sangat Layak
Rata –Rata	4.3	Sangat Layak

Berdasarkan data tabel di atas indikator pada materi pedapatan nasional dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Penilaian Ahli Media

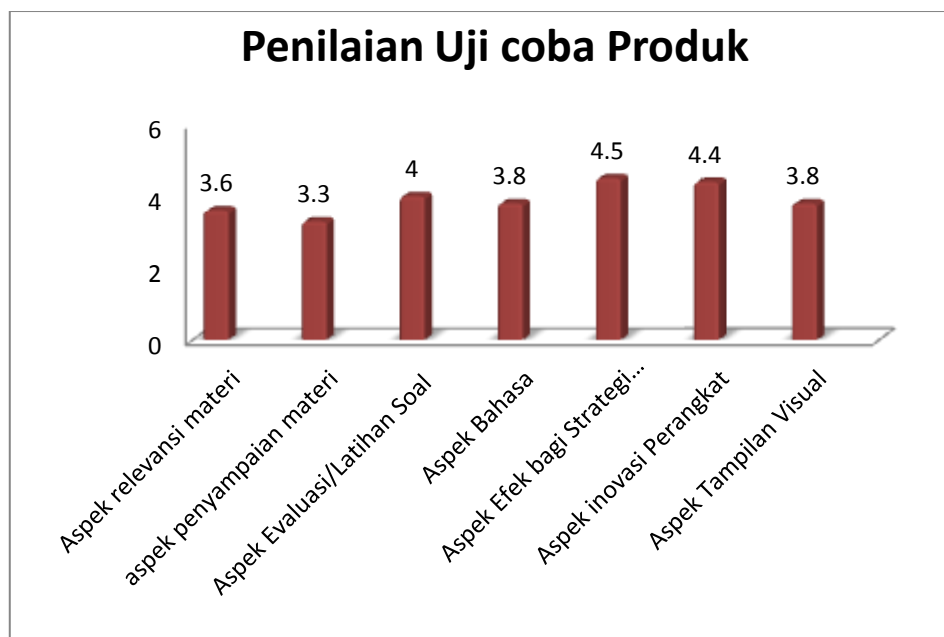
Berdasarkan tabel penilaian ahli media pembelajaran ekonomi pendapatan nasional sebesar 4,3. Rata-rata penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android tersebut termasuk ke dalam kategori “sangat layak” dengan persentase 86,52% untuk digunakan dalam pembelajaran ditinjau dari aspek materi pembelajarannya

Pada penilain penilaian media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android pada mata pelajaran ekonomi pendapatan nasioanal, aspek penilaian pada bagian uji coba produk meliputi: 1) Aspek relevansi materi, 2) aspek penyampaian materi, 3) Aspek Evaluasi/Latihan Soal, 4) Aspek bahasa, 5) Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran, 6) Aspek inovasi Perangkat, 7) aspek tampilan visual. Hasil penilaian yang diperoleh darihasil uji coba produk pada media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android pada mata pelajaran ekonomi materi pendapata nasionaldisajikanpada bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil penilaian pada bagian uji coba produk

Indikator	Rata-Rata Penilaian	Kelayakan
Aspek relevansi materi	3,6	Layak
aspek penyampaian materi	3,3	Layak
Aspek Evaluasi/Latihan Soal	4	Layak
Aspek Bahasa	3,4	Layak
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	3,8	Sangat Layak
Aspek inovasi Perangkat	4,5	Sangat Layak
Aspek Tampilan Visual	4,4	Sangat Layak
Rata-Rata	3,8	Layak

Berdasarkan hasil tabel penilaian dari subyek uji coba produk di atas penggunaan media pembelajaran ekonomi pendaptan nasional dengan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil penilaian uji coba produk

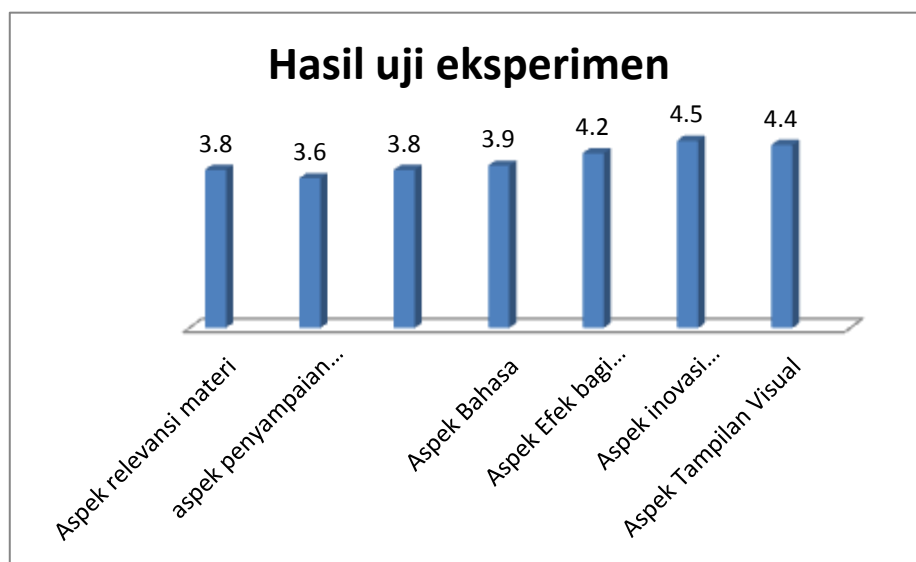
Berdasarkan tabel penilaian dari subyek uji coba produk di atas, rata-rata total penilaian yang diperoleh dari subyek uji coba produk dengan menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android termasuk ke dalam kategori “layak” dengan persentase 80,5% untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap ini penilaian media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android pada matapelajaran ekonomimateri pendapatan nasional, aspek penilaian pada bagian uji coba produk meliputi: 1) Aspek relevansi materi, 2) aspek penyampaian materi, 3) Aspek Evaluasi/Latihan Soal, 4) Aspek bahasa, 5) Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran, 6) Aspek inovasi Perangkat, 7) aspek tampilan visual. Dari penilaian yang diperoleh dari uji coba pemakaian, data yang diperoleh diharapkan mampu menggambarkan penilaian terhadap penggunaan media pembelajran dan hasil penilaian uji eksperimen pada media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android pada mata pelajaran ekonomi pendapatan nasional disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil uji eksperimen

Indikator	Rata-Rata Penilaian	Kelayakan
Aspek relevansi materi	3,8	Layak
aspek penyampaian materi	3,6	Layak
Aspek Evaluasi/Latihan Soal	3,8	Layak
Aspek Bahasa	3,9	Layak
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	4,2	Sangat Layak
Aspek inovasi Perangkat	4,5	Sangat Layak
Aspek Tampilan Visual	4,4	Sangat Layak
Rata-Rata	4	Layak

Berdasarkan tabel di atas hasil penilaian dari subyek uji eksperimen di atas pada penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil uji eksperimen

Berdasarkan tabel penilaian dari subyek uji eksperimen di atas, rata-rata total penilaian yang diperoleh dari subyek uji pemaiaan atau eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android sebesar 4. Rata-rata penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android masuk dalam kategori “layak” dengan persentase 84,2% untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari data-data di atas disimpulkan bahwa penggunaan *mobile learning* sebagai media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android pada mata pelajaran ekonomi materi pendapatan nasional memiliki kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut ditujukan berdasarkan penilaian para ahli media dan ahli materi, serta respon dari subyek uji coba produk dan uji eksperimen dalam memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi android.

## 4. PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

- 4.1.1 Prosedur yang dilakukan dalam tahap pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran ekonomi materi pendapatan nasional kelas XI IPA SMAN Colomadu melalui proses (1) Analisis

kebutuhan dan masalah (*analyze*) , (2) Desain Produk (*Desain*), 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Tahapan yang dilakukan didalam dalam penilaian bersumber dari ahli materi, ahli media, subyek uji coba dan subyek eksperimen.

- 4.1.2 Hasil penilaian kelayakan pengembangan pembelajaran *Mobile Learning* dengan menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *android*, penilaian dari ahli materi memperoleh kriteria sangat layak. Hasil penilaian ahli media tentang kelayakan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *android* memperoleh kriteria layak. Sedangkan pada hasil penilaian kelayakan media dari subyek uji coba produk memperoleh kriteria layak. Sedangkan penilaian dari subyek uji eksperimen memperoleh kriteria layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran ekonomi materi pendapatan nasional memiliki kelayakan untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran.
- 4.1.3 Pendapat siswa mengenai pembelajaran *Mobile Learning* berbasis aplikasi media pembelajaran ekonomi menurut angket saat uji coba dan uji eksperimen siswa berpendapat media *M-learning* berbasis aplikasi *android* memiliki kelayakan untuk di gunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar, sehingga ada variasi dalam metode pembelajaran.

## 4.2 Implikasi

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian dapat dikemukakan impikasi sebagai berikut:

- 4.2.1 Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *android* dengan metode pengembangan ADDIE bisa dijadikan dasar pengembangan media yang digunakan dalam metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi *android*
- 4.2.2 Hasil pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *android* dapat dijadikan referensi bagi guru sebagai sarana atau alat dalam pembelajaran dan memanfaatkan seluruh alat yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran
- 4.2.3 Kepala sekolah agar lebih memaksimalkan fungsi dari fasilitas yang ada disekolah, jika perlu adanya upgrade atau pelengkapan fasilitas yang menunjang sarana belajar sehingga fasilitas di sekolah bukan hanya sebagai pelengkap akreditasi tetapi juga berfungsi dengan sebagai mana fungsinya sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

### 4.3 Saran

#### 4.3.1 Saran Untuk Guru

Guru harus berinovasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tetap bersemangat dalam belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai, tidak hanya pasif dengan cara mengajar yang sama. Guru dapat menggunakan metode *mobile learning* dengan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *android* sebagai media pembelajaran.

#### 4.3.2 Saran Untuk Siswa

Siswa dapat mengikuti perkembangan media ataupun metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan menggunakan Media pembelajaran *M-Learning* untuk belajar didalam ruang kelas ataupun di luar kelas, sehingga siswa tidak bosan dengan cara belajar yang monoton.

#### 4.3.3 Kepala Sekolah

Kepala sekolah agar lebih memaksimalkan fungsi dari fasilitas yang ada disekolah, jika perlu adanya upgrade atau pelengkapan fasilitas yang menunjang sarana belajar sehingga fasilitas di sekolah bukan hanya sebagai pelengkap akreditasi tetapi juga berfungsi dengan sebagai mana fungsinya sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

#### 4.3.4 Mahasiswa

Mahasiswa khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dapat menciptakan, memproduksi media atau mengembangkan lagi media yang sudah ada sehingga memunculkan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran dan diharapkan media-media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa dalam membantu dalam memahami materi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Deni Hardianto. (2005). Media Pendidikan sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran 1*, Vol. 1. Hlm 95-104
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Heinich, R.Molenda, M., dan Russel, J.D. (1990). *Instructional Media and The New Technologies of Instrution (third ed)*.New York : Mac Millan.

- IDC (*International Data Corporation*). (2018). *Smartphone OS Market Share, Q1 2018* yang diakses melalui <http://www.idc.com/prodserv/smartphone-os-market-share.jsp> yang diakses pada 27 April 2018 pukul 23.19 WIB
- Panji Wisnu Wirawan. (2011). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M-Learning. *Jurnal Universitas Diponegoro*. (Vol. 2. No. 4)
- Sadiman, Arief S. (2014), *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.